



Es liegt an Dir, der führende MADBALL auf dem Planeten ORB zu werden, oder Du kannst zumindest versuchen, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Der Schlüssel zur Vorherrschaft auf dem Planeten ORB liegt in der Führungsübernahme der berüchtigten MADBALLGANG, die das Marionettenparlament dieses unglückseligen Planeten unter Kontrolle hat.

Du bist "Dust Brain" und hast beschlossen, daß kein anderer als Du selbst von jetzt an auf dem Planeten herrschen soll. Dazu mußt Du die anderen MADBALLS davon überzeugen, daß Deine eigene Politik letztendlich die beste ist. Dies erreichst Du, indem Du die MADBALLS in Dein Tor schmettest, wodurch sie zu Deinem Team bzw. Deinem "Kabinett" gehören. Sind die MADBALLS erst einmal gefangen genommen, kannst Du ihre individuellen und besonderen Talente dazu einsetzen, noch vorhandene Zweifler zu "bekehren." Die MADBALLS in Deinem Team können durch Untertauchen in dem nächsten DUSTBIN ihren Standort wechseln. Die Regel ist ganz einfach: Wenn Du alle MADBALLS in Deinem Team hast, bist der MADBALLBOSS und hast gewonnen! Die Angelegenheit vervkompliziert sich jedoch, da alle anderen MADBALLS die gleiche Idee wie Du im Kopf haben oder einfach nur niedertrachtig und hinterhältig sind und darauf aus sind, Dich auszuschalten.

Es gibt darüber hinaus noch andere Balls, mittelmaßige BUREAUCRATS, die jeder haßt. Wenn Du einen von ihnen umlegst, erhältst Du Punkte.

Die Kandidatur zum MADBALLBOSS ist nichts für zartbesaitete Gemüter.

LADEN

CPC 464

Lege die zurückgespulte Kassette in das Kassettenteil, tippe RUN und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, um sie auf dem Bildschirm erscheinen. Falls ein Anschlusslaufwerk angeschlossen ist, tippe TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN und drücke die ENTER Taste.

(Das Symbol erhältst Du, indem Du die Umschalter Taste festhältst und @ drückst.)

CPC 664 und 6128

Schleife einen geeigneten Kassetteneinreder an und versichere Dich, daß die korrekten Kabel angeschlossen sind, wie es in der Anleitung für Benutzer beschrieben ist. Lege die zurückgespulte Kassette in den Rekorder und tippe TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN und drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen.

DISKETTE

Lege die Programmdiskette mit der A Seite nach oben in das Laufwerk. Tippe [DISC und drücke ENTER, damit der Computer Zugriff auf das Laufwerk hat. Nun tippe RUN und DISC und ENTER. Das Spiel lädt sich nun automatisch.

STEUERUNGEN

Das Spiel wird mittels Joystick gesteuert.

HINHAUF



ESC — Spiel unterbrechen

Q — Abbrechen während Pausenmodus

Zum Starten eines neuen Spiels FIRE betätigen.

Um den Platz mit einem gefangenen MADBALL zu tauschen, über einen OPEN DUSTBIN springen und FIRE betätigen, wenn Du landest.

Wenn Du Deinen Sprung im Flame abbrechen möchtest, den Joystick in die Mitte stellen und bei den anderen FIRE betätigen.

SPIELEN

Die MADBALLS bewegen sich je nach Typ mit unterschiedlicher Geschwindigkeit, und jeder MADBALL hat ein eigenes Bewegungsmerkmal. Wenn Du also einen langsamen MADBALL steuerst, werden sich die anderen MADBALLS bezogen auf den Hintergrund schneller bewegen als Du, und umgekehrt. Der jeweilige Kraftfaktor bestimmt, wie leicht oder schwer die MADBALLS von ihrem Weg abgebracht werden können, und zwar durch die Wechselwirkung mit der Kulisse und anderen MADBALLS.

Jeder MADBALL hat auch seinen eigenen Energievorrat, der im Spiel durch die Drehzahl der rotwelligen Barbestange am Eingang zum MADBALL-Kabinett angezeigt wird. Jeder MADBALL hat seinen eigenen Lebensmittelpfad.

MADBALL	GESCHWINDIGKEIT	KRAFT	HUNGER	LEBENSMITTEL
FREEKY FULLBACK	1	8	6	Cola und Melonen
SWINE SUCKER	2	7	8	Alles
SLOBULUS	3	6	7	Fischköpfe
DUST BRAIN	4	5	5	Blut
FIST FACE	5	4	2	Knochen
HORN HEAD	6	6	7	Kohl und Obst
SKULL FACE	7	1	1	Kohl
SCREAMIN' MEEEMIE	8	2	3	Cola

MADBALLS benutzen die Kulisse zum Springen, um sich gegenseitig umzubringen. Die Kulisse besteht aus verschiedenen Objekten und Ebenen, auf denen gesprungen werden kann. Diese sind je nach Fall und je nach MADBALL-Typ gefährlich oder nützlich, und die Kulisse besitzt DOWNHOLES, UPHOLES, OUTHOLES und GOALS, durch die Du durch das Spiel kommst oder aus dem Spiel herausfliegst.

TRAMPOLINES (Trampoline): — Sorgen dafür, daß ein erschöpfender MADBALL wieder etwas Schwung bekommt.

SPRINGBOARDS (Sprungbretter): — Erhöhen Deine Geschwindigkeit zur Überwindung der Abgründe.

RUBBER TYRES (Gummireifen): — Springen in alle Richtungen.

CATAFULTS (Katapulte): — Für die etwas weiteren Sprünge.

DUSTBINS (Abfallerimer): — Schränken und Ablenkobjekte.

OPEN DUSTBINS (offene Abfallerimer): — Zum Austausch von MADBALLS.

RAMPS and PYRAMIDS (Rampen und Pyramiden): — Für unterschiedliche Zwecke.

OL SLICK (Ölschlack): — Läßt Dich ausrutschen.

FRIED EGGS (Spiegelei): — Du kannst diese zerdrücken und Punkte holen.

STATUS UND PUNKTEGEWINNUNG

Am Anfang des Spiels wird der Status durch ein leeres Rohr angezeigt, in das eine rotierende Barbestange hineingeht bzw. aus dieser herauskommt.

Die Drehzahl gibt den augenblicklichen Energievorrat des im Spiel befindlichen Balls an.

Während Du spielst werden die gesammelten Punkte durch Zahlen auf der Statuszeile angezeigt, wo Du die Gesamtpunkte ablesen kannst. Wenn Du einen MADBALL durch ein Tor schickst, fällt er in das leere Rohr und gehört dann zu Deinem Team. Wenn Du in diesem Augenblick in OPEN DUSTBIN gehst, wirst Du von der Bildfläche verschwinden und im Rohr wieder auftauchen. Während Du im Rohr herumwirst, wirst Du gegen die gefangenen MADBALLS stoßen und der MADBALL, der dem unteren Rohrende am nächsten ist, wird aus dem Rohr ins Spiel hineingeschoben. Die Energieanzeiger geben die gegenwärtige Kondition des neuen MADBALLS an.

Punkte gibt es, wenn Du andere MADBALLS in die Tore schubst, so daß sie zu Deinem Team kommen. Gefangene MADBALLS sollst Du benutzen, um Dich im Spiel zu bewegen, Punkte zu sammeln, Abfall zur Versorgung Deiner MADBALLS aufzulösen und den Energiehaushalt zu steigern.

Außerdem gibt es Punkte:

Durch Zerplatzen von BLASEN, indem Du Deine MADBALLS darauf landen läßt.

Für das Zerdrücken von SPIEGELEIERN und Einfangen der ausschließenden HÜHNER.

Durch aus dem Spiel Prügel von BÜROKRATEN, indem Du Deine MADBALLS auf ihnen landen läßt.

Durch Benutzen der Hintergrundobjekte.

Wenn Du das Spiel nicht gewinnen kannst, bevor Du umgebracht wirst, wird die Tabelle der höchsten Punktezahl erscheinen, in der nur die SCHLECHTESTEN aufgeführt werden.

TIPS UND HINWEISE

* In Frage kommende Opfer in die Nähe des Tors locken.

* Fertige Dir von jeder Ebene einen Plan an.

MAD BALLS

Programmdate, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der Ocean Software Limited in keiner Form reproduziert, gespeichert, verliehen oder verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

HERSTELLER

Programm: Steve Lamb

Produktion: D.C. Ward

Design und Entwurf: Denton Design ©1987

©1987 Ocean Software Limited

TM ist eine Schutzmarke von ©1986 Those Characters from Cleveland, Inc.

MADBALLS

AMSTRAD

Devenez la balle infernale toute puissante de la planète ORB ou essayez au moins d'atteindre le score le plus élevé possible. Pour dominer la planète ORB, il vous faudra devenir le chef du fameux gang des BALLE INFERNALES qui contrôlent collectivement l'organe faisant office de parlement sur cette malheureuse planète. Vous êtes "Dust Brain" et vous avez décidé que à partir de maintenant, le gouvernement de la planète ORB doit vous revenir tout entier. Vous devez donc "convaincre" les autres BALLE INFERNALES de l'excellence de votre politique à terme. Vous parvenez à cela en les propulsant dans les buts puis dans votre équipe ou "cabinet." Une fois capturées, leurs talents et leurs caractéristiques individuelles peuvent être utilisés pour vous aider à "convaincre" le peu chez qui quelques doutes subsistent. Les BALLE INFERNALES de votre équipe peuvent changer de place en sautant dans la POUBELLE ouverte le plus proche. Une fois que vous avez réuni toutes les BALLE INFERNALES dans votre équipe, vous êtes tout simplement devenu le CHEF et vous avez donc gagné! Cependant, comme les autres BALLE INFERNALES ont également la même idée et qu'elles sont la malveillance même, cela complique quelque peu les choses et vous vous apercevez que toutes les autres BALLE INFERNALES cherchent à vous tuer. Il y a également d'autres balles, des BUREAUCRATES anonymes hais de tous. Si vous en tuez un, vous obtenez des points. Briguez la fonction de chef des BALLE INFERNALES n'est pas une affaire de délicat.

CHARGEMENT

CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN puis appuyez sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bords fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez Tape puis appuyez sur la touche ENTER. Tape ensuite RUN puis appuyez sur la touche ENTER et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

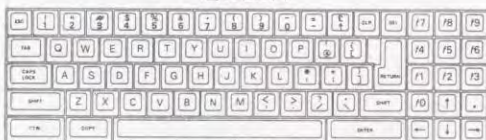
DISQUETTE

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Maintenant tapez RUN DISC et appuyez sur ENTER, le jeu se chargera automatiquement.

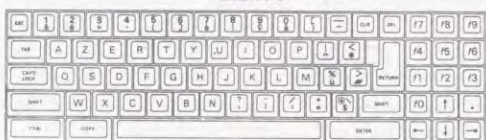
ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.

COMMANDES

Le jeu se joue avec le levier seulement.



ESC — Permet de faire une pause durant le jeu.

Q — Permet d'abandonner le jeu quand vous vous trouvez déjà en mode Pause.

Pour commencer un nouveau jeu, appuyez sur feu.

Pour changer de place avec une BALLE INFERNALE, rebondissez au-dessus d'une POUBELLE OUVERTE, quand vous atterrissez, appuyez sur FEU.

Si vous avez à FREINER votre bond directionnel, placez le LEVIER au CENTRE et frappez FEU au moment où vous atterrissez.

COMMENT JOUER

Chaque BALLE INFERNALE se déplace à une vitesse différente en fonction de son type et elle dispose d'un élan particulier. Ainsi, si vous contrôlez une BALLE "lente," les autres se déplaceront plus vite que vous par rapport au fond et vice-versa bien sûr. Le facteur de force particulier détermine la facilité ou la difficulté relative avec laquelle les BALLE sont déviées de leur trajectoire du fait de l'interaction du cadre ou des autres BALLE INFERNALES. Chaque BALLE a également un niveau d'énergie qui est indiqué durant le jeu par la vitesse de rotation des pliers de la boutique du barbier (baton couvert d'une ligne en spirale) qui conduit au cabinet des BALLE INFERNALES. Chaque BALLE a ses propres besoins en matière de quantité et de type de nourriture (voir ci-dessous).

BALLE	VITESSE	FORCE	FAIM	NOURRITURE
FRECKY FULLBACK	1	8	6	Coca et melons
SWINE SUCKER	2	7	8	n'importe quoi
SLOBULUS	3	6	7	têtes de poisson
DUST BRAIN	4	5	5	Sang
FIST FACE	5	4	2	Os
HORN HEAD	6	6	7	choux et fruits
SKULL FACE	7	1	1	choux
SCREAMIN' MEEIE	8	2	3	coca

Les BALLE INFERNALES utilisent les éléments du paysage pour rebondir tout en essayant de se tuer les uns les autres. Elles rebondissent sur différents plans et objets qui se révèlent dangereux ou utiles suivant le type de BALLE y rebondissant: TROUS VERS LE BAS, TROUS VERS LE HAUT AU TROUS VERS L'EXTERIEUR et des BUTS pour vous permettre de continuer ou de sortir du jeu. TREMPOLINES: — aide une balle faiblissante à récupérer un peu de rebond. TREMPOLINS: — augmente votre vitesse afin de vous permettre de franchir les sources. PNEUS EN CAOUTCHOUC: — très rebondissant dans toutes les directions. CATAPULTES: — vous permet de rebondir plus loin. POUBELLES: — barrières et élément de déviation. POUBELLES OUVERTES: — pour échanger des BALLE INFERNALES. RAMPES et PYRAMIDES: — usages variés. TACHE D'HUILE: — vous fait faire une glissade. OEUFES FRITS: — Vous pouvez obtenir des points en les écrasant.

STATUT ET SCORE

Au début du jeu, l'affichage de statut est un tube vide où rentre et sort un pilier de boutique de barbier.

La vitesse de sa rotation indique le niveau d'énergie présent de la balle en jeu. Quand vous obtenez des points, des numéros apparaissent sur la ligne de statut vous donnant le nombre de points du moment. Si vous envoyez une BALLE INFERNALE dans un but, elle tombe dans un tube vide et finit dans votre équipe. Si vous allez dans la POUBELLE OUVERTE à ce moment là, vous quittez l'écran et réapparaîtrez dans le tube. Au fur et à mesure que vous rebondissez dans le tube, vous heurtez les BALLE INFERNALES prisonnières ce qui fera retomber dans le jeu celle qui dans le tube se trouve la plus proche de l'autre bout. Les indicateurs d'énergie reflèteront le nouvel état de la BALLE INFERNALE.

Vous obtenez des points quand vous envoyez d'autres BALLE infernales dans les buts afin de les avoir dans votre équipe. Utilisez les BALLE capturées pour vous déplacer et pour obtenir des points, ramassez des ordures pour nourrir vos Balle et accroître leur énergie.

Vous obtiendrez des points si vous: - faites éclater les BULLES en faisant atterrir votre BALLE sur elles.

écrasez les OEUFES FRITS et capturez les POULETS qu'ils libèrent.

Éliminez les BUREAUCRATES du jeu en les battant.

Utilisez n'importe lequel des éléments du paysage.

Si vous n'arrivez pas à gagner avant d'être tué, vous verrez apparaître le tableau de SCORE ELEVÉ où seul le PLUS MAUVAIN figure.

CONSEILS UTILES

★ Essayez d'attirer les victimes potentielles près d'un but.

★ Établissez une carte pour chaque niveau.

BALLE INFERNALES

Son code, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENÉRIQUE

Programmé par Steve Lamb.

Produit par D.C. Ward

Conçu et créé par Denton Design ©1987

©1987 Ocean Software Limited

TM est le marque déposée de ©1986 Those Characters of Cleveland, Inc.

MADBALLS™

COMMODORE

Es liegt an Dir, der führende MADBALL auf dem Planeten ORB zu werden, oder Du kannst zumindest versuchen, so viele Punkte wie möglich zu sammeln.

Der Schlüssel zur Vorherrschaft auf dem Planeten ORB liegt in der Führungsübernahme der berühmten MADBALLGANG, die das Marionettenparlament dieses unglückseligen Planeten unter Kontrolle hat. Du bist "Dust Brain" und hast beschlossen, daß kein anderer als Du selbst von jetzt an auf dem Planeten herrschen soll. Dazu mußt Du die anderen MADBALLS davon überzeugen, daß Deine eigene Politik letztendlich die beste ist. Dies erreichst Du, indem Du die MADBALLS in Dein Tor schmetterst, wodurch sie zu Deinem Team bzw. Deinem "Kabinett" gehören. Sind die MADBALLS erst einmal gefangen genommen, kannst Du ihre individuellen und besonderen Talente dazu einsetzen, noch vorhandene Zweifler zu "bekehren." Die MADBALLS in Deinem Team können durch Untertauchen in dem nächsten DUSTBIN ihren Standort wechseln. Die Regel ist ganz einfach: Wenn Du alle MADBALLS in Deinem Team hast, bist der MADBALLBOSS und hast gewonnen! Die Angelegenheit verkompliziert sich jedoch, da alle anderen MADBALLS die gleiche Idee wie Du im Kopf haben oder einfach nur niederträchtig und hinterhältig sind und darauf aus sind, Dich auszuschalten. Es gibt darüber hinaus noch andere Balls, mittelmaßige BUREAUCRATS, die jeder haßt. Wenn Du einen von ihnen umlegst, erhältst Du Punkte. Die Kandidatur zum MADBALLBOSS ist nichts für zartbesaitete Gemüter.

LADEN

Die Cassette mit der bedruckten Seite nach oben in Deinen Commodore Rekorder einlegen und darauf achten, daß die Cassette bis zum Anfang zurückgespult ist. Sicherstellen, daß alle Kabel angeschlossen sind. Drücke nun gleichzeitig die SHIFT-Taste und die RUN/STOP-Taste. Folge den Bildschirmanweisungen — drücke PLAY ON TAPE. Das Programm wird dann automatisch geladen. Beim Typ C128 GO 64 eintippen (RETURN) betätigen) und danach gemäß der Anweisung C64 verfahren.

DISKETTE

64-Modus anwählen. Das Diskettenlaufwerk einschalten, die Programmdiskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk einlegen, LOAD** "8,1 eintippen (RETURN), das Einleitungsbild wird erscheinen und das Programm wird sich dann automatisch laden.

STEUERUNGEN

Das Spiel wird mittels Joystick gesteuert.

HINAUF



Um den Platz mit einem gefangenen MADBALL zu tauschen, über einen OPEN DUSTBIN springen und FIRE betätigen, wenn Du landest. Wenn Du Deinen Sprung im Fluge abbrechen möchtest, den Joystick in die Mitte stellen und beim Landen FIRE betätigen.

SPIELEN

Die MADBALLS bewegen sich je nach Typ mit unterschiedlicher Geschwindigkeit, und jeder MADBALL hat ein eigenes Bewegungsmerkmal. Wenn Du also einen langsamen MADBALL steuerst, werden sich die anderen MADBALLS bezogen auf den Hintergrund schneller bewegen als Du, und umgekehrt. Der jeweilige Kraftfaktor bestimmt, wie leicht oder schwer die MADBALLS von ihrem Weg abgebracht werden können, und zwar durch die Wechselwirkung mit der Kullisse und anderen MADBALLS. Jeder MADBALL hat auch seinen eigenen Energievorrat, der im Spiel durch die Drehzahl der rotweißen Barbestange am Eingang zum MADBALL-Kabinett angezeigt wird. Jeder MADBALL hat seinen eigenen Lebensmittelpotential.

FULLBALL	GESCHWINDIGKEIT	KRAFT	HUNGER	LEBENSMITTEL
FRECKY FALLBACK	1	8	6	Cola und Melonen
SWINE SUCKER	2	7	8	Alles
SLOBULUS	3	6	7	Fischköpfe
DUST BRAIN	4	5	5	Blut
FIST FACE	5	4	2	Knochen
HORN HEAD	6	6	7	Kohl und Obst
SKULL FACE	7	1	1	Kohl
SCREAMIN' MEEMIE	8	2	3	Cola

MADBALLS benutzen die Kullisse zum Springen, um sich gegenseitig umzubringen. Die Kullisse besteht aus verschiedenen Objekten und Ebenen, auf denen gesprungen werden kann. Diese sind je nach Fall und je nach MADBALL-Typ gefährlich oder nützlich, und die Kullisse besitzt DOWNHOLES, UPHOLES, OUTHOLES und GOALS, durch die Du durch das Spiel kommst oder aus dem Spiel herausfliegst.

TRAMPOLINES (Trampoline): — Sorgen dafür, daß ein erschaffender MADBALL wieder etwas Schwung bekommt.

SPRINGBOARDS (Sprungbretter): — Erhöhen Deine Geschwindigkeit zur Überwindung der Abgründe.

RUBBER TYRES (Gummireifen): — Springen in alle Richtungen.

CATALPULTS (Katapulte): — Für die etwas weiteren Sprünge

DUSTBINS (Abfaller): — Schranken und Ablenkobjekte.

OPEN DUSTBINS (offene Abfaller): — Zum Austausch von MADBALLS.

RAMPS and PYRAMIDS (Rampen und Pyramiden): — Für unterschiedliche Zwecke.

OIL SLICK (Ölschlick): — Läßt Dich ausrutschen.

BUBBLES (Blasen): — Zerplatzen und liefern Sonderpunkte.

FRIED EGGS (Spiegeleier): — Du kannst diese zerdrücken und Punkte

holen, wenn Du auf den herauschlüpfenden Hühnern landest.

Der Größtteil der Kullisse bewegt sich.

STATUS UND PUNKTEGEWINNUNG

Am Anfang des Spiels wird der Status durch ein leeres Rohr angezeigt, in das eine rotierende Barbestange hineingeht bzw. aus dieser

herauskommt.

Die Drehzahl gibt den augenblicklichen Energievorrat des im Spiel befindlichen Balls an. Während Du spielst werden die gesammelten Punkte durch Zahlen auf der Statuszeile angezeigt, wo Du die Gesamtpunkte ablesen kannst. Wenn Du einen MADBALL durch ein Tor schließt, fällt er in das leere Rohr und gehört dann zu Deinem Team. Wenn Du in diesem Augenblick in OPEN DUSTBIN gerst, wirst Du von der Bildfläche verschwinden und im Rohr wieder auftauchen. Während Du im Rohr herumwirbelst, wirst Du gegen die gefangenen MADBALLS stoßen und der MADBALL, der dem unteren Rohrende am nächsten ist, wird aus dem Rohr ins Spiel hineingeschubst. Die Energieanzeiger geben die gegenwärtige Kondition des neuen MADBALLS an.

Punkte gibt es, wenn Du andere MADBALLS in die Tore schubst, so daß sie zu Deinem Team kommen. Gefangene MADBALLS sollst Du benutzen, um Dich im Spiel zu bewegen, Punkte zu sammeln, Abfall zur Versorgung Deiner MADBALLS aufzulösen und den Energiehaushalt zu steuern.

Außerdem gibt es Punkte:

Durch Zerplatzen von BLASEN, indem Du Deine MADBALLS darauf landen läßt.

Für das Zerdrücken von SPIEGELEIERN und Einfangen der ausschlüpfenden HÜHNERN.

Durch aus dem Spiel Prügeln von BÜROKRATEN, indem Du Deine MADBALLS auf ihnen landen läßt.

Für das Zerdrücken von BÜROKRATEN, indem Du Deine MADBALLS auf ihnen landen läßt.

Durch Benutzen der Hintergrundobjekte.

Wenn Du das Spiel nicht gewinnen kannst, bevor Du umgebracht wirst, wird die Tabelle der höchsten Punktezahl erscheinen, in der nur die SCHLECHTESTEN aufgeführt werden.

TIPS UND HINWEISE

★ In Frage kommende Opfer in die Nähe des Tors locken.

★ Finde heraus, was für Lebensmittel die jeweiligen Balls essen.

★ Um einen MADBALL möglichst effektiv angreifen zu können, ist es für Dich hilfreich, wenn Du Dich beim Angriff in einer höheren Position befindest.

★ Die Hühner treiben sich nicht sehr lange auf der Bildfläche herum.

MAD BALLS

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der Ocean Software Limited in keiner Form reproduziert, gespeichert, verliehen oder verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

HERSTELLER

Produktion: D.C. Ward Design und Entwurf: Denton Design ©1987

©1987 Ocean Software Limited

TM ist eine Schutzmarke von ©1986 Those Characters from Cleveland, Inc.

MADBALLS™

COMMODORE

Devenez la balle infernale toute puissante de la planète ORB ou essayez au moins d'atteindre le score le plus élevé possible. Pour dominer la planète ORB, il vous faudra devenir le chef du fameux gang des BALLES INFERNALES qui contrôlent collectivement l'organe faisant office de parlement sur cette malheureuse planète. Vous êtes "Dust Brain" et vous avez décidé que à partir de maintenant, le gouvernement de la planète doit vous revenir tout entier. Vous devez donc "convaincre" les autres BALLES INFERNALES de l'excellence de votre politique à terme. Vous parvenez à cela en les propulsant dans les buts puis dans votre équipe ou "cabinet." Une fois capturées, leurs talents et leurs caractéristiques individuelles peuvent être utilisés pour vous aider à "convaincre" le peu chez qui quelques doutes subsistent. Les BALLES INFERNALES de votre équipe peuvent changer de place en sautant dans la POUBELLE ouverte la plus proche. Une fois que vous avez réuni toutes les BALLES INFERNALES dans votre équipe, vous êtes tout simplement devenu le CHEF et vous avez donc gagné! Cependant, comme les autres BALLES INFERNALES ont également la même idée et qu'elles sont la malveillance même, cela complique quelque peu les choses et vous vous apercevez que toutes les autres BALLES INFERNALES cherchent à vous tuer. Il y a également d'autres balles, des BUREAUCRATES anonymes hais de tous. Si vous en tuez un, vous obtenez des points. Briez la fonction de chef des BALLES INFERNALES n'est pas une affaire de délicat.

CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran - Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64.

DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche. Placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "*", 8, 1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

Le jeu se joue avec le levier.



Pour changer de place avec une BALLE INFERNALE, rebondissez au-dessus d'une POUBELLE OUVERTE, quand vous atterrissez, appuyez sur FEU. Si vous avez à FREINER votre bond directionnel, placez le LEVIER au CENTRE et frappez FEU au moment où vous atterrissez.

COMMENT JOUER

Chaque BALLE INFERNALE se déplace à une vitesse différente en fonction de son type et elle dispose d'un élan particulier. Ainsi, si vous contrôlez une BALLE "lente," les autres se déplaceront plus vite que vous par rapport au fond et vice-versa bien sûr. Le facteur de force particulier détermine la facilité ou la difficulté relative avec laquelle les BALLES sont déviées de leur trajectoire du fait de l'interaction du cadre ou des autres BALLES INFERNALES. Chaque BALLE a également un niveau d'énergie qui est indiqué durant le jeu par la vitesse de rotation des piliers de la boutique du barbier (bâton couvert d'une ligne en spirale) qui conduit au cabinet des BALLES INFERNALES. Chaque BALLE a ses propres besoins en matière de quantité et de type de nourriture (voir ci-dessous).

BALLE	VITESSE	FORCE	FAIM	NOURRITURE
FRECKY PULLBACK	1	8	6	Coca et melons
SWINE SUCKER	2	7	8	n'importe quoi
SLOBULUS	3	6	7	têtes de poisson
DUST BRAIN	4	5	5	Sang
FIST FACE	5	4	2	Os
HORN HEAD	6	6	7	choux et fruits
SKULL FACE	7	1	1	choux
SCREAMIN' MEEMIE	8	2	3	coca

Les BALLES INFERNALES utilisent les éléments du paysage pour rebondir tout en essayant de se tuer les unes les autres. Elles rebondissent sur différents plans et objets qui se révèlent dangereux ou utiles suivant le type de BALLE y rebondissant: TROUS VERS LE BAS, TROUS VERS LE HAUT OU TROUS VERS L'EXTERIEUR et des BUTS pour vous permettre de continuer ou de sortir du jeu.

TREMPOLINES: — aide une balle faiblissante à récupérer un peu de rebond.

TREMPOLINS: — augmente votre vitesse afin de vous permettre de franchir les gouffres.

PNEUS EN CAOUTCHOUC: — très rebondissant dans toutes les directions.

CATAPULTES: — vous permet de rebondir plus loin.

POUBELLES: — barrières et élément de déviation

POUBELLES OUVERTES: — pour échanger des BALLES INFERNALES.

RAMPES et PYRAMIDES: — usages variés.

TACHE D'HUILE: — vous fait faire une glissade

BULLES: — Vous obtenez des points supplémentaires quand elles éclatent.

OEUFs FRITS: — Vous pouvez les écraser et obtenir des points en atterrissant sur les poulets qui en sortent.

La plupart des éléments du paysage s'alimentent.

STATUT ET SCORE

Au début du jeu, l'affichage de statut est un tube vide où rentre et sort un pilier de boutique de barbier.

La vitesse de sa rotation indique le niveau d'énergie présent de la balle en jeu. Quand vous obtenez des points, des numéros apparaissent sur la ligne de statut vous donnant le nombre de points du moment. Si vous envoyez une BALLE INFERNALE dans un but, elle tombe dans un tube vide et finit dans votre équipe. Si vous allez dans la POUBELLE OUVERTE à ce moment là, vous quitterez l'écran et réapparaîtrez dans le tube. Au fur et à mesure que vous rebondissez dans le tube, vous heurterez les BALLES INFERNALES prisonnières ce qui fera retomber dans le jeu celle qui dans le tube se trouve la plus proche de l'autre bout. Les indicateurs d'énergie refléteront le nouvel état de la BALLE INFERNALE.

Vous obtenez des points quand vous envoyez d'autres Balles infernales dans les buts afin de les avoir dans votre équipe. Utilisez les Balles capturées pour vous déplacer et pour obtenir des points, ramassez des ordures pour nourrir vos Balles et accroître leur énergie.

Vous obtiendrez des points si vous: -

Faites éclater les BULLES en faisant atterrir votre BALLE sur elles.

Ecrasez les OEUFs FRITS et capturez les POULETS qu'ils libèrent.

Éliminez les BUREAUCRATES du jeu en les battant

Ecrasez les BUREAUCRATES en faisant atterrir votre BALLE sur eux.

Utilisez n'importe lequel des éléments animés du paysage.

Si vous n'arrivez pas à gagner avant d'être tué, vous verrez apparaître le tableau de SCORE ELEVE où seul le PLUS MAUVAIS figure.

CONSEILS UTILES

★ Essayer d'attirer les victimes potentielles près d'un but.

★ Découvrez ce que mange chaque balle.

★ Il sera plus facile de battre une autre BALLE INFERNALE si vous êtes

placé plus haut qu'elle quand vous attaquez.

★ Les POULETS disparaissent assez rapidement.

MAD BALLS

Son code, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

Produit par D.C. Ward

Conçu et créé par Denton Design ©1987

©1987 Ocean Software Limited

TM: Marque déposée de ©1986 Those Characters from Cleveland, Inc.